Game Design – Grundlagen

Sommer

(engl. Game Design – Foundations)

Modulnummer: FIN-INF-102835

Kürzel	CP	Semester	Fachsem.	Dauer	Sprache	Niveau
GDG	5	Sommer	ab 1.	1 Semester	deutsch	Bachelor

Link zum LSF:	LSF
Zugang beschränkt:	false
Verantwortung:	Holger Theisel
Dozent:in:	Johannes Hauffe, Christian Sandkämper (Just2D Interactive GmbH)
Lehrveranstaltungen:	• Vorlesung *Game Design Grundlagen* • Übung *Game Design Grundlagen*
Verwendbarkeit:	- B.Sc. INF: Informatik - Wahlpflicht - B.Sc. INF: Studienprofil: Computer Games - B.Sc. CV: Informatik - Wahlpflicht - B.Sc. CV: Anwendungsfach - Computer Games - B.Sc. INGINF: Informatik - Wahlpflicht - B.Sc. WIF: Gestalten und Anwenden - Wahlpflicht - B.Sc. INF (bilingual): Informatik - Wahlpflicht

Angestrebte Lernergebnisse:
Die Studierenden ...

- kennen grundlegende Konzepte des Game Designs
- wissen, wie eine Welt gestaltet wird und wie mit Spielerfeedback umgegangen wird
- sind dazu in der Lage, Strategien und Techniken, um Charaktere und Dialoge zu gestalten
- können Spielmechaniken, Spielerlebnisse und Feedback kritisch analysieren
- können Verbesserungen sowie Optimierungen benennen

Inhalt:

- Game Design: Definitionen;
- Aufgaben eines Game Designers
- Die Struktur von Spielen: Komponenten eines Spiels
- Die Struktur von Spielen: Thema, Vision, PoV und Genre
- Game Design: Weltdesign
- Game Design: Charakterdesign
- Game Design: Setting, Hintergrundgeschichte und Handlung
- Game Design: Rätsel, Aufgaben und Hindernisse
- Game Design: Balancing und Testing
- Das Spiel und der Game Designer
- Das Spiel und der Spieler
- Dokumentationstechniken
- Kommunikation; der Designer und das Team

Die vorgestellten Inhalte beziehen sich auf aktuelle Forschungen und werden mit Erfahrungen aus der Wirtschaft ergänzt.

Arbeitsaufwand:

56h Präsenzzeit + 94h selbstständige Arbeit

Prüfungsvorleistungen:	Studien-/Prüfungsleistungen:	Lehrform / SWS:
	Klausur, 120 min	• 2 SWS Vorlesung • 2 SWS Übung

Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	Empfohlene Voraussetzungen:
keine	Einführung in Digitale Spiele

Medienformen:	Literatur:
	• Raph Koster: A Theory of Fun. Paraglyph Press, 2005 • Jesse Schell: The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, 2008 • Tracy Fullerton: Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. CRC Press, 2008

Hinweise:

Revision #1
Created 2026-10-01 07:13:56 UTC by Fakultät für Informatik
Updated 2026-10-01 07:13:56 UTC by Fakultät für Informatik